

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Payakumbuh merupakan bagian dari Kabupaten Lima Puluh Kota dan Kota Payakumbuh menjadi ibu kota kabupaten tersebut. Payakumbuh sendiri terdiri dari 3 kecamatan, antara lain Kecamatan Payakumbuh Selatan, Kecamatan Payakumbuh Barat dan Kecamatan Payakumbuh Utara. Kota Payakumbuh sangat dikenal sebagai kota persinggahan bagi masyarakat Sumatera, dan mata pencaharian dari mayoritas masyarakat Kota Payakumbuh adalah perdagangan, pertanian, peternakan karena didukung oleh kondisi dan situasi keadaan cuaca dan tanahnya yang subur.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Koperasi dan UMKM Kota Payakumbuh pada Kota Payakumbuh industri kecil dan menengah (IKM) dibedakan berdasarkan jenis formal dan nonformalnya. Pada tahun 2017, tercatat jumlah industri di Kota Payakumbuh sebanyak 204 industri formal dan 1.544 industri informal. Berdasarkan hasil sensus ekonomi Kota Payakumbuh tahun 2016 pada kategori usaha sebanyak 15,48% usaha yang ada di Kota Payakumbuh bergerak di bidang industri pengolahan. Industri pengolahan memiliki peran yang sangat penting karena menjadi salah satu sasaran dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMB) Kota Payakumbuh tahun 2017-2022. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Payakumbuh 2018, jumlah industri pengolahan yang paling banyak di Kota Payakumbuh adalah industri makanan sebesar 40,52%, dan disusul oleh industri bidang pengolahan pakaian jadi sebesar 22,82%. Berdasarkan tabel jenis-jenis industri makanan yang ada di Kota Payakumbuh menurut Dinas Koperasi dan UMKM Kota Payakumbuh pada tahun 2018, total industri makanan yang ada di Payakumbuh ada 754 unit usaha makanan dengan berbagai macam jenis pengelompokan makanan.

Karena Kota Payakumbuh termasuk dari bagian Sumatera Barat yang kaya akan makanan tradisionalnya, diantara lain galamai, aneka rendang, karak kaliang, kerupuk sanjai, belut kering, dan lain-lain. Dan Kota Payakumbuh juga merupakan salah satu kota di Sumatera Barat yang terkenal dengan kekhasan kuliner-

kulinernya, dan dari kota inilah berbagai macam oleh-oleh khas Sumatera Barat berasal.

Kota Payakumbuh memiliki sebuah makanan tradisional yang bernama Galamai, sebuah oleh-oleh khas Kota Payakumbuh dengan bahan dasar tepung beras ketan, gula aren, dan santan. Galamai biasanya dibuat untuk acara-acara besar seperti pernikahan, pesta adat, dan hari raya. Penyebutan galamai di Payakumbuh juga bervariasi, antara lain, galamai, kalamai, calamai, dan gelamai. Yang bikin galamai ini menarik adalah bagi masyarakat Payakumbuh sendiri, dengan mencicipinya sedikit orang Minang atau Payakumbuh bisa membedakan mana galamai yang berasal dari Payakumbuh maupun daerah-daerah lainnya.

Sebagai makanan tradisional dan oleh-oleh yang lekat dengan Kota Payakumbuh, galamai masih belum memiliki kemasan yang layak dan memiliki ciri khas tersendiri, dan pada saat ini pengemasan masih berupa plastik kaca. Dan dengan memiliki kemasan dan identitas yang baik harapannya nanti gelamai semakin dikenali masyarakat secara luas nasional maupun internasional.

Dalam penjualan produk berupa makanan tentu saja harus memiliki sebuah kemasan sebagai identitas dari produk itu sendiri dan juga sebagai wadah untuk melindungi makanan yang ada di dalamnya. Tidak hanya fungsi, tampilan luar kemasan juga sangat berperan kuat dalam menarik para pembeli untuk membeli produk tersebut apabila tampilan desainnya menarik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000:537) kemasan merupakan hasil mengemas/bungkus pelindung barang dagangan. Kemasan atau packaging adalah ilmu, seni dan teknologi yang bertujuan untuk melindungi sebuah produk saat akan dikirim, disimpan atau dijual atau bisa juga suatu proses produksi yang bertujuan untuk mengemas. Menurut Widiatmoko (2007:20) bahwasanya packaging merupakan upaya untuk mengumpulkan suatu benda yang berantakan ke dalam suatu tempat atau wadah serta melindungi benda itu dari gangguan cuaca.

Kemasan merupakan salah satu faktor pencipta suatu citra atau image tertentu yang ingin dibangun oleh suatu produk. Desain dari sebuah kemasan memiliki unsur seperti bentuk, layout, material, warna, citra, tipografi, dan elemen-elemen

desain lainnya dengan informasi produk agar dapat dipasarkan. Kemasan ini sendiri berfungsi untuk membungkus, melindungi, mengirim, menyimpan, mengidentifikasi, dan membedakan sebuah produk dalam pemasarannya (Klimchuk dan Krasovec, 2007).

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yang dipaparkan pada perancangan ini adalah :

- a. Desain kemasan oleh-oleh tradisional Gelamai khas Kota Payakumbuh masih belum memiliki kemasan yang baik.
- b. Promosi produk gelamai khas Payakumbuh masih kurang luas dan produk oleh-oleh khas Payakumbuh memiliki potensi untuk meningkatkan ekonomi dan memori seseorang akan Kota Payakumbuh.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari beberapa penjabaran identifikasi masalah penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana merancang desain kemasan gelamai khas Kota Payakumbuh yang menarik dan memiliki ciri khas?
- b. Bagaimana untuk memilih media promosi yang tepat dan baik untuk memasarkan gelamai khas Kota Payakumbuh?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang desain kemasan oleh-oleh Gelamai khas Kota Payakumbuh yang menarik serta memiliki ciri khas, dan memilih media promosi yang baik dan sesuai untuk memasarkannya.

1.4 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Menurut Sugiyono, Observasi adalah cara untuk mengumpulkan data, observasi memiliki teknik yang spesifik dibandingkan dengan teknik lain. Observasi dilakukan apabila berhubungan dengan kegiatan, proses kerja, perilaku manusia, dan gejala-gejala alam, apabila objek yang diteliti tidak terlalu besar. Mengamati dan meninjau objek yang diteliti secara langsung di lapangan secara sistematis, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pada penelitian dan perancangan ini. Observasi dilakukan secara langsung dengan mengamati Gelamai Erina yang ada di Payakumbuh.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan di mana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik. Setyadin dalam Gunawan (2013:160).

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya jawab kepada para penjual dan pembuat galamai asli Payakumbuh dan kepada ahli di bidang desain kemasan.

c. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang menggunakan literatur dari berbagai sumber yang ada, untuk mendapatkan teori-teori yang berhubungan langsung dengan proses penelitian dan dapat menunjang proses pengerjaan desain kemasan untuk galamai khas Kota Payakumbuh

Selain itu juga mencari beberapa desain kemasan-kemasan makanan khas tradisional yang ada di Indonesia sebagai referensi dan perbandingan untuk diamati dan dicari kelemahan-kelemahan yang ada pada kemasan-kemasan tersebut sehingga nantinya akan menjadi acuan untuk merancang desain kemasan galamai khas Kota Payakumbuh.

1.4.2 Metode Analisis Data

Adapun metode yang dilakukan untuk menganalisis data pada penelitian ini adalah :

a. Analisis SWOT

SWOT adalah akronim untuk kekuatan (Strenghts), kelemahan (Weakness), peluang (Opportunities), dan ancaman (Threats) dari lingkungan eksternal perusahaan. Menurut Jogiyanto (2005:46).

Pada perancangan ini menggunakan analisis SWOT terhadap gelamai Erina untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan kemudian membuat matriks SWOT agar mengetahui peluang dan ancaman yang dihadapi agar dapat disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimiliki gelamai.

b. Matriks Perbandingan

Sebuah matriks terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atas kumpulan informasi. Pada prinsipnya matriks adalah membandingkan dengan cara mensejajarkan objek visual sehingga akan terlihat perbedaannya (Soewardikoen, 2019:104).

Penulis menggunakan metode analisis matriks untuk membandingkan jenis-jenis desain kemasan yang berkaitan dengan makanan atau jajanan tradisional, karena nantinya penelitian dan perancangan ini akan menghasilkan sebuah desain kemasan. Objek yang dibandingkan antara lain warna, tipografi, dan *packaging* serta hal-hal lain yang bersangkutan dengan objek penelitian dan perancangan.

1.5 Kerangka Penelitian

